ジェミニウイング
Gemini Wing
TM
User's Manual

CONTENTS

1 はじめに

この度は「ジェミニウイング」X68000版をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

この「ジェミニウイング」は、1987年にゲームセンターに登場した、(株)テクモの2人プレイ対応、縦スクロールシューティングゲームです。高い難易度、独特のグラフィック、ガンボールという特殊パワーアップ、2人プレイでの駆引き等々、アーケード中でも異彩を放つゲームでした。

ただ、新旧移り変わりの激しいアーケードゲームの悲しさ、最近ではその姿を見かけることも難しくなりました。

安易に、「良いものは良い」と気負うつもりはありません。しかし、我々はこの優れたゲームを、このままゲーム史の年表の中に埋もれさすには余りに惜しいと判断しました。

パソコンへの移植。ターゲットはX68000。

そう決定してから、約1年。「ジェミニウイング」を愛する人も、単にシューティングが好きな人も、RPGしかゲームはやらないっという人も(笑い)、ともに満足のいく仕上がりを目指し、スタッフは夜を徹して開発を進めてきました。

さて、その結果は——?

ディスクをセットしX68000の電源をON。その答えが見つかります。

「ジェミニウイング」の世界へようこそ——

2 イントロダクション

幾千の流星が降りそそいだ年、世界は蟲に覆われていた。
人々は孤立し、街は滅び、植物に埋め尽くされた。
蟲たちはさらに勢いを増し、
残された僅かな地さえも蝕んでゆく。
そして、ついに最高機密司令第307号、
コード名ジェミニウイングが発動された……!

3 ゲームの起動方法

ドライブ0にディスクA、ドライブ1にディスクBを挿入し、本体の電源を入れるか、リセット（すでに電源が入っている場合）してください。ゲームは自動的に起動します。ハードディスクが起動ドライブに設定されている場合は［OPT.1］キーを押しながら、電源投入またはリセットし、フロッピーディスクから起動させてください。

本製品は、パソコン本体にMIDIインターフェースとMIDI楽器を接続することにより、MIDI楽器でBGMをお楽しみいただけます。詳しくは、BGMをMIDIで鳴らすには？の項をご覧ください。

操作方法

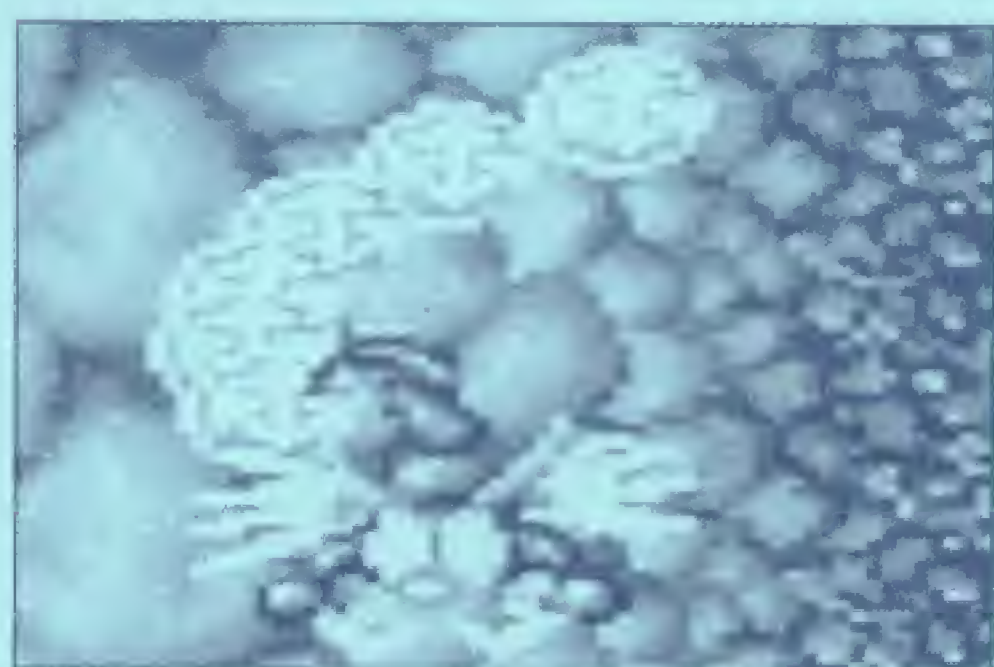
		キーボード	ジョイスティック
デ　モ　中	スタート画面へ	［XF1］	Aボタン
スタート画面中	カーソル移動	［2］［8］	スティック上下
	決定	［XF2］	Bボタン
ゲ　ー　ム　中	ショット	［XF1］	Aボタン
	ガンボールパワー	［XF2］	Bボタン
	移動	［2］［4］［6］［8］	スティック上下左右

5 プレイ方法

ゲームが始まると敵の蟲たちが襲いかかってきます。自機をうまく操作して敵や敵の弾を避けながら敵を撃ちます。自機には通常のショットとガンボールパワーの攻撃があります。

●ガンボール

ガンボールパワーは自機の後ろにガンボールがついていないと使用できません。ガンボールは自機に直接つながっているものから順に使用されます。ジェミニウイングでは、このガンボールの取得、使用が重要なファクターです。

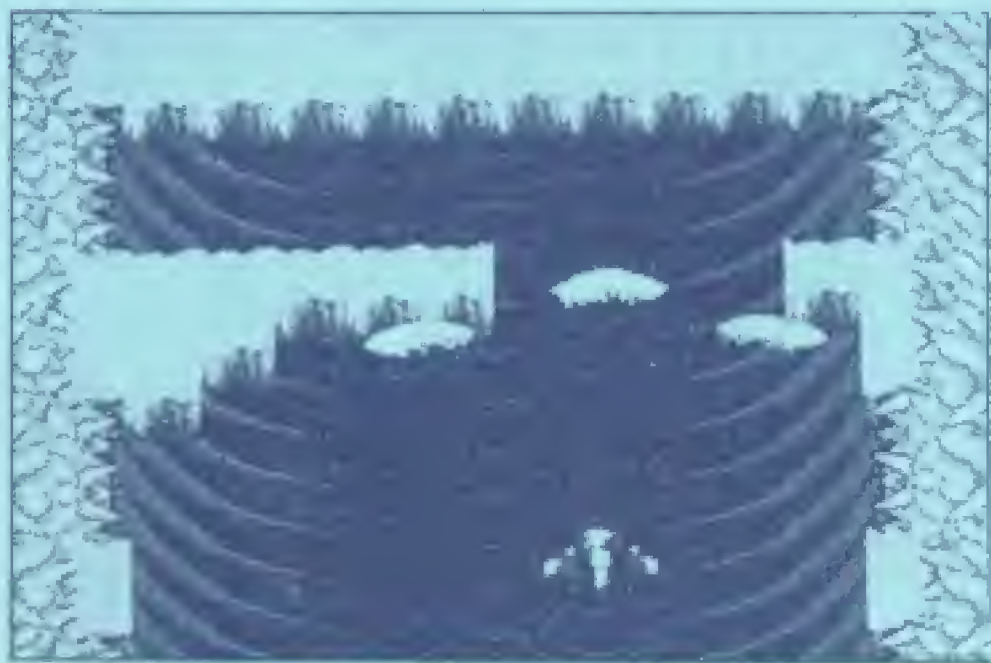
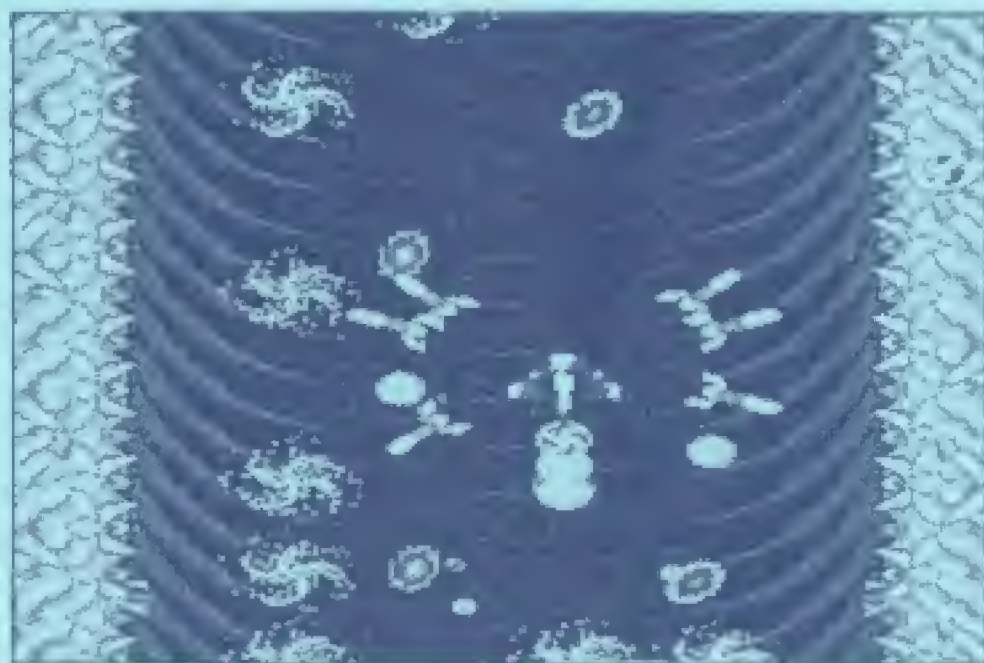
ガンボールは、おもにブリンガーを倒すか奪い取ることにより得られます（最高15個まで）。ブリンガーを撃つとガンボールの種類が変わるので、必要な種類に変えて奪い取るのがよいでしょう。また、2人同時プレイの場合は、味方どうしでガンボールの奪いあいができます（ただし、奪うには相手のガンボールが4つ以上必要です）。

ブリンガー

6 アイテム

●ガンボール

3ウェイ
ショット

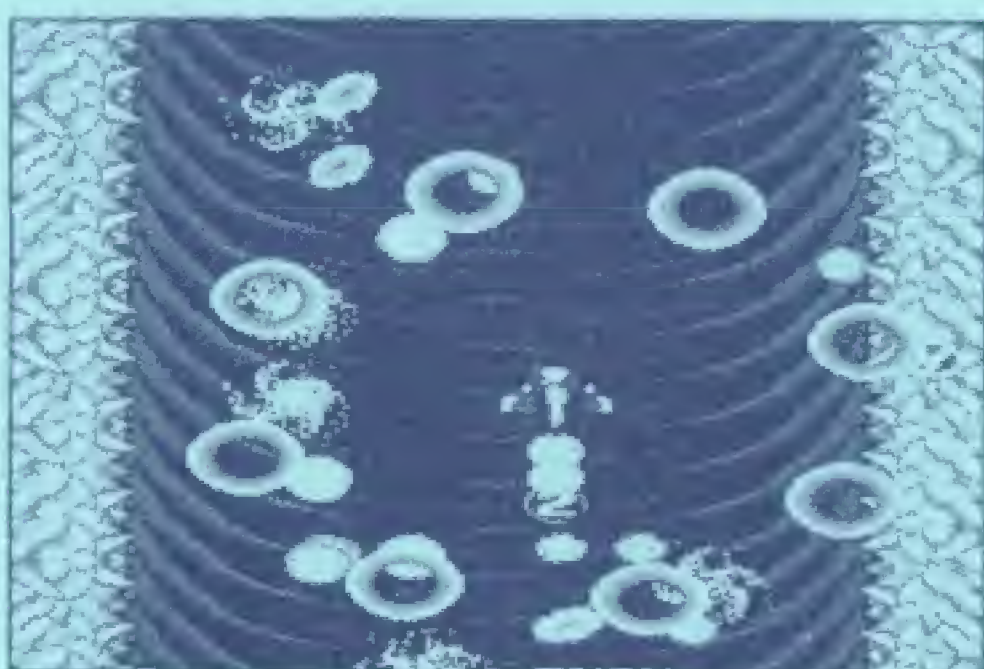
ホーミング
ミサイル

ワイド
ビーム

3方向に撃てる

誘導弾が出る

横にひろがって
前にとぶビーム

スウィング
ファイアバー

スパーク
ハリケーン

炎を出す

スパークリングが
回転しながら拡がる

●ボーナス

使うと2万、5万、10万点

●スピードアップ

3段階までアップ

●1UPボール

ストックが1機増える

7 ゲーム・スタート

ゲームを起動するとデモンストレーションが始まります。このデモ中に XF1 キーかジョイスティックのAボタンを押すと、メニュー画面に移ります。キーボードまたはジョイスティックを使い、上下でメニューを選択し、XF2 キーかジョイスティックのBボタンで選択します。

●GAME START…………………ゲームを始めます。
●CONFIGURATION …………コンフィグレーションモードへ移ります。
●DEMONSTRATION…………デモに戻ります。

また、本ゲームは2人同時プレイが可能です。1人がプレイ中にもう1人が XF2 キーかジョイスティックのBボタンを押すことによりゲームに途中参加できます。ただし、クレジットが残っている時にのみ可能です。

8 ゲームの終了・続行

自機のストック数が0になると（2人同時プレイの場合は2人とも）ゲームオーバーになります。クレジットが残っている場合、画面に CONTINUE の文字が表示されカウントダウンを始めます。カウント内に XF2 キーかジョイスティックのBボタンを押すとゲームのコンティニューができます。

9 コンフィグレーション・モード

ゲームデモ中に HELP キーを押すとコンフィグレーション・モードに移ります。キーボードまたはジョイスティックを使い、上下でメニューを選択し、左右でモードを設定します。

●SCREEN RESOLUTION

ディスプレイのモードを設定します。
HIGH…………ディスプレイ31KHzの高解像度モードです。
LOW…………ディスプレイ15KHzの低解像度モードです。

●INPUT DEVICE

入力装置を設定します。以下、略号の解説です。
1P……………プレイヤー1
2P……………プレイヤー2
JS1…………ジョイスティック1
JS2…………ジョイスティック2
KB……………キーボード

●GUN SHIP

ゲームスタート時の自機のストック数を設定します。

●RANK

ゲームの難易度を設定します。
NORMAL………………普通
DIFFICULT 1…………やや難しい
DIFFICULT 2…………難しい
DIFFICULT 3…………非常に難しい

●EXTEND

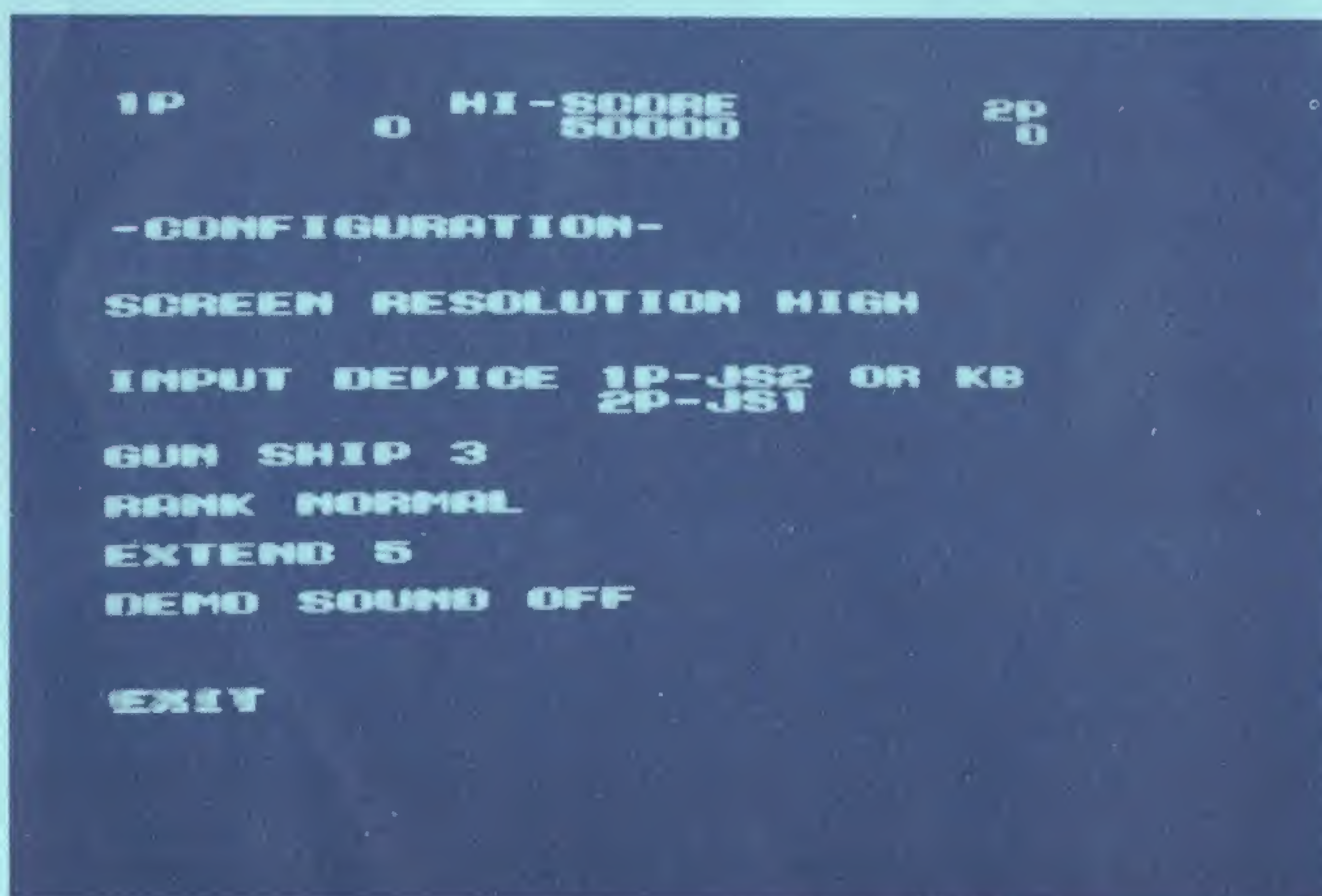
ゲーム中、スコアがある点を越えるたびに自機ストックが1機増えます。そのスコアを設定します。数値の単位は万点です。

●DEMO SOUND

デモ中の効果音のオン・オフを設定します。

●EXIT

XF2 キーかジョイスティックのBボタンを押すと、このモードから抜けてデモに戻ります。

10 BGMをMIDIで鳴らすには?

・本ソフトは、ローランド社のMT32、CM32L、CM64(以下、MIDI楽器と記す)にそれぞれ完全対応しており、パソコン本体にMIDIインターフェイスボードとMIDI楽器を接続することにより、従来のFM音源を上回る臨場感あふれるサウンドをお楽しみいただけます。

・本ソフトをお楽しみいただく前に、必ず、MIDI楽器のマニュアルもお読みください。

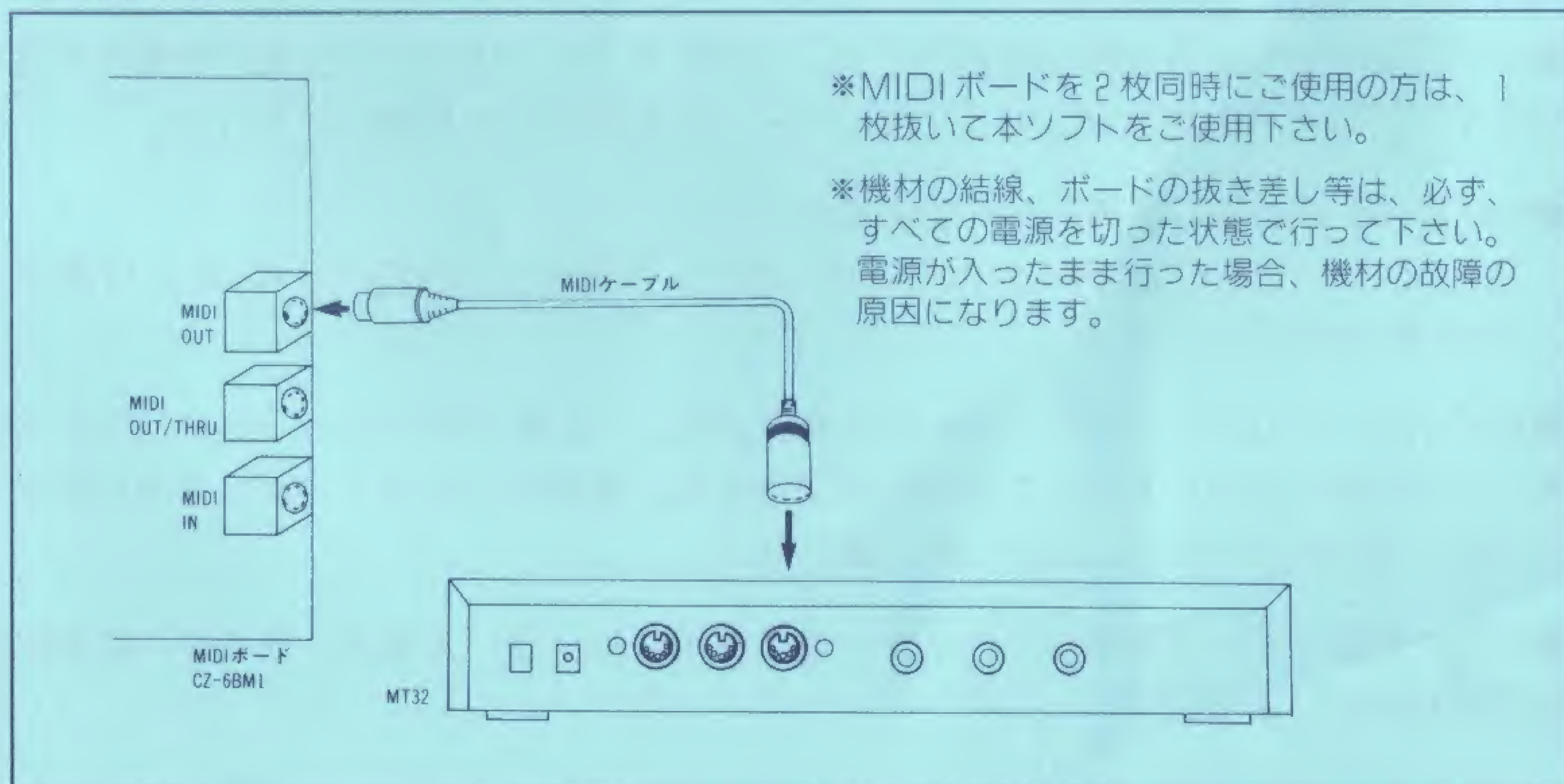
・本ソフトに関するお問い合わせ、及び、本ソフトでMIDI楽器を演奏させる際のご質問は、当社システムサコムまでお願い致します。ローランド社へのお問い合わせは固くお断り致します。

・対応楽器以外の楽器でのご使用は絶対に避けて下さい。対応しているMT32、CM32L、CM64以外の楽器(例えばD-10等)を使用した場合、メモリ内容が破壊され、以後ご使用できなくなる場合があります。仮にそのような事態になった場合でも、当社は一切の責任を負いかねます。ご了承下さい。

★機材のセッティング

●最低必要な機材

・MIDIインターフェイスボード(シャープ)
・MT32、CM32L、CM64のいずれか(ローランド)
・MIDIケーブル1本
・アンプ、スピーカー、その他

●接続方法

★ソフトの起動

・まず、MIDI楽器の電源を入れます。すでにMIDI楽器を他の用途で使用していて電源が入っている場合は、一旦電源を切り、再度電源を投入して下さい。

・「ゲームの起動方法」にしたがって、本ソフトを起動します。その時、以下のキーを押しながら起動することによってそれぞれの楽器に対応します。

ファンクション1キー………………MT32(CM32L)

ファンクション2キー………………CM64

ファンクション3キー………………CM64+SN-U110-10(ロックドラムカード)

ファンクション4キー………………CM64+SN-U110-07(ギターカード)

・ゲームを途中で終了するためにX68000本体をリセット、または電源を切ると、MIDI楽器が音が鳴りつづける状態になりますが、これは故障ではありません。このような場合は、アンプのボリュームをしぼり、MIDI楽器の電源を切り、再投入すれば直ります。

★うまく音が出ない時は?

●X68000、MIDIボード、MIDI楽器は正確に接続されていますか?

●MIDI楽器のマスターボリュームが0になっていませんか?

●MIDI楽器の電源は入っていますか?

●ゲーム途中でMIDI楽器の電源をON, OFFすると、BGMが正常に演奏されなくなります。このような場合は、もう一度、ゲームの起動からやり直して下さい。

●MIDIボードは正しく挿入されてますか?
(MIDIボードが正しく挿入されていない場合、X68000、MIDIボード共に故障する場合があります。)

●MIDIボードのディップスイッチは正常に設定にしてありますか? 本ソフトは、MIDIボードをお買い上げいただいた状態のままで正常に演奏されるようになっております(詳しくは、MIDIボードマニュアルをご覧下さい)。

●MIDI楽器とアンプの間に、ミキサーをご使用になっている場合、ミキサーの調節は正確に行われていますか?

11 メンテナンスについて

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様へのアフターサービスとしてメンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等ありましたら、ご遠慮なくお問い合わせ下さい。

〈メンテナンス料金表〉

故障内容	期間	料金
通常の操作にもかかわらず、正常に動作しない場合	なし	無料
ソフトウェアのプログラム内容を、事故により破壊してしまった場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内 保証期間外	1,000円 2,000円
ソフトウェアの対応機種またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	7日以内	600円
ハード買い換え等の理由でメディアの交換を希望する場合	なし	2,000円

＊当製品の保証期間は、お買い上げ後6ヶ月間です。
＊どのような場合でも、他製品とのお取り替えは致しません。

12 あとがき

長かったなぁ…… 今はこの一言につきます。
やっても、やっても、終らない。
取っても、取っても、バグは出る。
忘れても、忘れても、納期は迫る。
延ばしても、延ばしても、発売日は、また延びる——
発売を指折り数えて待っていた方々には、本当に申し訳なく思っております。

やはり、アーケードゲームは素晴らしい。
設定資料、グラフィック、ゲームデザイン、ミュージック。不特定多数のユーザーを満足させるその手腕は、パソコンゲームという閉ざされた世界でメシを食っている我々も大いに見習うべき物だと思いました。
ただ、ゲーム専用のハードウエアと、高機能とはいえ汎用機であるX68000とのギャップには、お父さんも、コリャ、一本取られてしまいました。
スプライト、色数、優先順位、etc……
「プロなんだからゴチャゴチャ言い訳しないの！」
と、言われればミもフタもありませんが、プログラマーの皆さんには、
「うん、わかる、わかるぞぉ。よしよし、いい子だから泣くんじゃない！」
と、言って頂けると思います。(言わないかな……)

それでは、色々とお世話になった(株)テクモの開発の皆さん。
水戸納豆のように粘り強く、マザー・テレサのように私生活を犠牲にして開発に励んだスタッフ。
納期が延びるたびに、笑顔で「ドーモ、すいません」と頭を下げまくった営業。
そして、そして——
このソフトを手にしてくれた、あなた。
本当に、ありがとう。

P・S 次の「アトミックロボキッド」も、ゼヒゼヒよろしくお願いします。
↑
(抜け目の無い奴)

STAFF CREDITS

☆オリジナルスタッフ

企画屋さん……………………………………………桜咲　秀一

絵描き屋さん…………………………………………にわかまる

音屋さん………………………………………………METAL YOUKI

名人……………………………………………………辻　名人

☆移植スタッフ

ディレクター／プログラム…………………………関川　雅道

グラフィック…………………………………………田中　靖人
松井　清尚

ミュージック…………………………………………斎藤　　学

コーディネイト………………………………………笠井　　毅

プロデューサー………………………………………佐藤　浩一

エグゼクティブプロデューサー……………………伊佐　　弘

COPYRIGHT(C)1987 by TECMO LTD.
COPYRIGHT(C)1990 by SYSTEM SACOM Corp.